



Grasz na własną odpowiedzialność!

ZASADY GRY

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

163 karty zawierające 326 pytań oraz 3 karty do pytań własnych, specjalny czasomierz, pudełko na karty, instrukcja.

CEL GRY

Zadaniem graczy jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na zadane pytanie w czasie 5 sekund. Za każdym razem gracze muszą podać trzy poprawne odpowiedzi, zanim kulki stoczą się w dół spirali.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Postawcie pudełko z kartami oraz czasomierz na środku stołu, tak aby każdy z graczy miał do nich swobodny dostęp.
- Określcie, ile rund zagrać. Każda z rund składa się z tylu tur, ilu jest graczy. Większym grupom zalecamy rozgrywkę złożoną z dwóch lub trzech rund, a mniejszym – z czterech lub pięciu rund.

ROZGRYWKA

- Grę rozpoczyna najmłodszy, pełnoletni gracz, który będzie siedział na tzw. gorącym krześle. Jego zadaniem będzie poprawnie odpowiedzieć na wylosowane pytanie. Tury kolejnych graczy rozgrywane są w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- Uczestnik siedzący po lewej stronie gracza będącego na „gorącym krześle” wyciąga kartę i głośno czyta zapisane na niej pytanie. Wszystkie pytania zaczynają się od zwrotu „Wymień 3...”, który wymaga udzielenia trzech prawidłowych odpowiedzi na zamieszczone po nim pytanie – na przykład: „Wymień 3 płynne ustrojowe”.
- W momencie, gdy gracz skończy czytać pytanie, powinien odwrócić czasomierz. Osoba siedząca na „gorącym krześle” ma teraz 5 sekund na udzielenie trzech prawidłowych

odpowiedzi. Na przykład na pytanie o płyny ustrojowe można odpowiedzieć: „krew, mocz, łzy”. Jeżeli gracz udzieli trzech poprawnych odpowiedzi zanim kulki stoczą się na dół spirali, kładzie kartę z pytaniem przed sobą i zdobywa jeden punkt. Wówczas następuje tura kolejnego gracza.

- Jeżeli gracz siedzący na „gorącym krześle” udzieli tylko jednej lub dwóch prawidłowych odpowiedzi na zadane pytanie, nie otrzymuje żadnych punktów, a pytanie przechodzi do osoby siedzącej po jego prawej stronie. Kolejny gracz również ma 5 sekund na udzielenie trzech poprawnych odpowiedzi na to samo pytanie. Cała zabawa polega jednak na tym, że gracz ten nie może powtórzyć żadnej z udzielonych już na to pytanie odpowiedzi. Dla przykładu, jeżeli pierwszy gracz na zadane pytanie odpowiedział tylko „krew i mocz”, to kolejny gracz, aby zdobyć punkt, musiałby odpowiedzieć np. „pot, nasienie, soki trawienne”.
- Pytanie przechodzi na kolejnych graczy tak długo, aż któryś z nich udzieli trzech prawidłowych i różnych od wcześniej wymienionych odpowiedzi.
- Jeżeli żaden z uczestników zabawy nie udzieli trzech poprawnych odpowiedzi w ciągu 5 sekund, punkt otrzymuje gracz, który rozpoczynał turę, czyli ten, który jako pierwszy nie poradził sobie z pytaniem.
- Po zakończeniu tury danego gracza osoba siedząca po jego prawej stronie zasiada na „gorącym krześle”. Jej zadaniem będzie udzielenie odpowiedzi na nowo wylosowane pytanie.

KONIEC GRY

Po rozegraniu ustalonej na początku rozgrywki liczby rund następuje liczenie punktów. Każda leżąca przed graczem karta warta jest jeden punkt. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą!

DWÓCH NA SZCZYZIE

Jeżeli pod koniec gry okaże się, że dwóch lub więcej graczy zgromadziło taką samą, największą liczbę punktów, rozgrywana jest dodatkowa runda, w której biorą udział tylko remisujący gracze. Rozpoczyna ją najstarszy gracz, który jako pierwszy zasiada na „gorącym krześle”. Jeżeli w efekcie rozegrania dodatkowej rundy remis dalej się utrzymuje, gracze dzielą zwycięstwo.

WĄTPLIWA ODPOWIEDŹ

Nie jesteście pewni, czy daną odpowiedź należy uznać za poprawną?

W przypadku wątpliwości uczestnicy zabawy wspólnie powinni zdecydować, czy udzielona przez gracza odpowiedź zostanie zaliczona, czy też nie. Możecie przy tym posłużyć się internetem, słownikiem, encyklopedią i innymi źródłami, które uznacie za pomocne. Przede wszystkim jednak pamiętajcie – to tylko zabawa!

DODATKOWE WSKAZÓWKI

- Spodobała Wam się gra? Chcielibyście, aby rozgrywka trwała dłużej? Nie sugerujcie się zatem proponowaną przez nas liczbą rund i rozegrajcie ich tyle, ile uznacie za stosowne.
- Chcecie urozmaicić rozgrywkę? Spróbujcie wariantu drużynowego! Dobierzcie się w pary i wspólnie odpowiadajcie na zadane pytanie. Pamiętajcie, aby nie przekrzykiwać się nawzajem i nie powtarzać swoich odpowiedzi – w takim przypadku pytanie przejdzie na kolejną drużynę.

TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

